



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

PUSAT PERKEMBANGAN BUDAYA

I KADEK ANDRE LESMANA
3211100007

DOSEN PEMBIMBING:
Ir. Murtijas Sulistijowati M.T.

PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2015



FINAL PROJECT REPORT - RA.141581

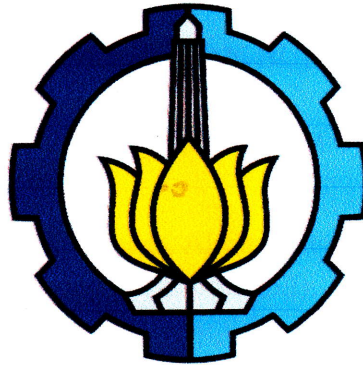
CULTURE DEVELOPMENT CENTER

I KADEK ANDRE LESMANA
3211100007

SUPERVISOR:
Ir. Murtijas Sulistijowati M.T.

UNDERGRADUATE PROGRAM
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
SURABAYA
2015

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2015
LEMBAR PENGESAHAN
PUSAT PERKEMBANGAN BUDAYA**



Disusun oleh :

I KADEK ANDRE LESMANA

NRP : 3211 100 007

**• Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 25 Juni 2015
Nilai : B**

Mengetahui

Pembimbing

Ir. Murtijias Sulistijowati MT
NIP. 195112041980022001

Koordinator Tugas Akhir

Ir. IGN. Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS



Ir. Purwanita Setijanti, MSc PhD.
NIP. 195904271985032001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : I KADEK ANDRE LESMANA

N R P : 3211 100 007

Judul Tugas Akhir : PUSAT PERKEMBANGAN BUDAYA

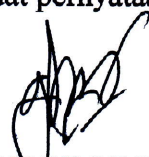
Periode : Semester Gasal/Genap Tahun 2014 / 2015

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinal), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Jurusan Arsitektur FTSP - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA.141581

Surabaya, 4 agustus 2015

Yang membuat pernyataan



(I KADEK ANDRE LESMANA)

NRP. 3211 100 007

ABSTRAK
PUSAT PERKEMBANGAN BUDAYA

oleh

I KADEK ANDRE LESMANA

NRP : 3211 100 007

Pusat perkembangan budaya merupakan tempat yang mewadahi semua kegiatan yang berkaitan dengan seni dan budaya dimana masyarakat dapat lebih mengenal budaya secara lebih dalam dan dapat melihat para pengrajin seni membuat suatu karya seni dan belajar membuatnya

Pusat perkembangan budaya ini terletak di kawasan lapangan puputan badung tepatnya disamping jalan Mayor Wisnu dan bersebelahan dengan museum Bali, lokasi ini dianggap strategis karena terletak di pusat kota dan berada di sebelah museum Bali yang sudah tidak banyak dikunjungi masyarakat bahkan wisatawan, lapangan puputan juga menjadi tempat berkumpulnya masyarakat untuk bermain, berolahraga, berkumpul sekedar mengobrol dan sarana pentas kebudayaan dan kesenian seperti tari dan wayang dan di harapkan di lokasi yang ramai dan di tengah kota ini membuat pusat perkembangan budaya ramai dikunjungi dan museum Bali hidup kembali

Gagasan ide awal dari ide pusat perkembangan budaya ini berawal dari kejenuhan masyarakat Bali dalam mempelajari budaya Bali, sehingga mulai banyaknya museum dan gallery yang ada di Bali bahkan beberapa museum di Bali justru mati dan tak pernah dikunjungi warga lokal maupun wisatawan dan keadaan ini membuat masyarakat Bali menjadi kurang mendalami dan mengerti secara minim apa itu budaya Bali, maka di bangunnya pusat perkembangan budaya ini untuk mengajarkan masyarakat pentingnya budaya Bali, kesenian, dan lebih mendalami budaya Bali serta memelihara budaya Bali di kalangan kaum muda Metode pembahasan yang disampaikan berupa pengumpulan data yang mendukung diperlukannya sebuah pusat perkembangan budaya, yang kemudian dianalisa disertai contoh studi kasus dan literatur sejenis, sehingga pencapaian akhir dapat memberi gambaran yang jelas mengenai obyek yang akan dirancang.

Kata Kunci : pusat perkembangan budaya, budaya bali, modernitas

ABSTRAK
PUSAT PERKEMBANGAN BUDAYA

by
I KADEK ANDRE LESMANA
NRP : 3211 100 007

Cultural development center is a place that can accommodate all activity related to the arts and culture where people can be more familiar with the culture more deeply and can see the craftsmen the art of making a work of art and learn to make it

Cultural development center is located in a field beside the road rather naughty bellows Mayor Vishnu and is adjacent to the museum Bali, this location is considered strategic because it is centrally located and is next to the museum of Bali which is not a lot of people visit even tourists, bellows field also a gathering place for people to play, exercise, get together and just talk and means of cultural and artistic performances such as dance and puppets and is expected in crowded locations in the city center and this makes the center of a bustling cultural development in Bali museum visit and come back to life

The idea of the original idea the cultural development of the central idea originated from saturation people learn the culture of Bali in Bali, so start many museum and gallery in Bali even some museums in Bali is dead and never visit local residents and tourists and this situation makes the public Bali became less deep and understand what it is minimal Balinese culture, then in the rise and development of this cultural center to teach people pentingna Balinese culture, arts, and more steeped in Balinese culture and preserve Balinese culture among youth Discussion method presented in the form of data collection that supports the need for a center of cultural development, which is then analyzed with examples of similar case studies and literature, so that the ultimate achievement can give a clear picture of the object to be designed.

Keywords: center of cultural development, bali culture, modernity

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa untuk segala berkat, rahmat dan karunia yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Proposal.

Tugas Akhir Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya, Jawa Timur. Tugas akhir ini di maksudkan untuk memberikan gambaran secara garis besar mengenai lingkup proyek yang dikerjakan, baik keluasaan maupun kedalamannya. Adapun judul laporannya, yaitu :

“Pusat Perkembangan Budaya” yang didasari oleh kejenuhan masyarakat Bali dalam mempelajari budaya Bali dan mulai di tinggalkannya kawasan pembelajaran budaya dan sejarah.

Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan telah memberikan dorongan serta pengarahan kepada penulis dalam menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini.

Menyadari penulisan proposal ini masih banyak kekurangan, penulis membuka diri untuk kritik serta saran yang membangun dari pembaca guna adanya perbaikan yang berarti, Dan semoga laporan ini dapat berguna bagi semua pihak, khususnya mahasiswa teknik arsitektur.

Surabaya, 1 Desember 2014

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
I Pendahuluan	
I.1 isu	01
I.2 Latar belakang	01
I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain	02
II Program Desain	
II.1 Tapak dan Lingkungan	03
II.2 Pemrograman Fasilitas dan Ruang	11
III Pendekatan dan Metoda Desain	
III.1 Pendekatan Desain	17
III.2 Metoda Desain	17
III.3 Konsep Desain	22
IV Eksplorasi Desain	
IV.1 Eksplorasi 1	24
IV.2 Eksplorasi 2	24
IV.3 Hasil Desain	25
V Kesimpulan	
Kesimpulan	34
DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN	36

DAFTAR TABEL

Tabel II.1	Fasilitas Tambahan _____	14
Tabel II.2	Area Parkir _____	14
Tabel II.3	Bangunan 1 _____	15
Tabel II.4	Bangunan 2 _____	15
Tabel II.5	Bangunan 3 _____	15
Tabel II.6	Bangunan 4 _____	16
Tabel II.7	Teater Bawah Tanah _____	16

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1	Site Lokasi Pusat Perkembangan Budaya _____	03
Gambar II.2	Karakteristik Pengunjung Lokasi Site _____	04
Gambar II.3	Suhu Dan Kelembaban Lokasi Site _____	05
Gambar II.4	View Daerah Puputan Badung _____	06
Gambar II.5	Area Sekitar Lapangan Puputan _____	06
Gambar II.6	Area Sekitar Museum Bali _____	06
Gambar II.7	Pura Jagat Natha _____	07
Gambar II.8	Museum Bali _____	07
Gambar II.9	Perempatan Museum Bali Dan Lapangan Puputan _____	08
Gambar II.10	Perempatan Museum Bali Dan Lapangan Puputan _____	08
Gambar II.11	Jalan Di Depan Museum Bali _____	09
Gambar II.12	Site Lapangan Puputan Badung _____	09
Gambar II.13	Parkir Di Samping Lapangan Puputan Badung _____	10
Gambar II.14	Halte Lapangan Puputan Badung _____	10
Gambar II.15	Program Ruang PPB _____	11
Gambar II.16	Program Ruang Bangunan 1 _____	11
Gambar II.17	Program Ruang Bangunan 2 _____	12
Gambar II.18	Program Ruang Bangunan 3 _____	12
Gambar II.19	Program Ruang Bangunan 4 _____	13
Gambar II.20	Program Ruang Teater Bawah Tanah _____	13
Gambar III.1	Skematik Desain Programing _____	19
Gambar III.2	Skematik Desain Programing _____	20
Gambar III.3	Skema Proses Rancangan _____	22
Gambar III.4	Kosep Tri Angga _____	23
Gambar III.5	Konsep Tri Mandala _____	24
Gambar IV.1	Denah Dan Perspektif PPB _____	24
Gambar IV.2	Denah Dan Tampak PPB _____	24

Gambar IV.3	Perspektif PPB _____	25
Gambar IV.4	Site Plan PPB _____	25
Gambar IV.5	Layout Plan PPB _____	26
Gambar IV.6	Denah Bangunan 1 _____	26
Gambar IV.7	Denah Bangunan 2 _____	27
Gambar IV.8	Denah Bangunan 3 _____	27
Gambar IV.9	Denah Bangunan 4 _____	27
Gambar IV.10	Denah Teater Bawah Tanah PPB _____	28
Gambar IV.11	Tampak Site PPB _____	28
Gambar IV.12	Tampak Bangunan 1 _____	29
Gambar IV.13	Tampak Bangunan 2 _____	29
Gambar IV.14	Tampak Bangunan 3 _____	30
Gambar IV.15	Tampak Bangunan 4 _____	30
Gambar IV.16	Tampak Teater Bawah Tanah PPB _____	31
Gambar IV.17	Potongan Bangunan 4 Dan Teater Bawah Tanah _____	31
Gambar IV.18	Potongan Bangunan 2 Dan Bangunan 3 _____	32
Gambar IV.19	Interior _____	32
Gambar IV.20	Eksterior _____	33

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar V.1	Penerapan Konsep Pada Bangunan _____	36
Gambar V.2	Dasar Konsep Sanga Mandala _____	36
Gambar V.3	Konsep Sanga Mandala _____	33
Gambar V.4	Perpaduan Konsep Dengan Arsitektur dan Alam _____	33

BAB I

LATAR BELAKANG

I.1. Isu

Kebosanan masyarakat Bali dalam mempelajari seni dan budaya Bali.

I.2. Latar Belakang

Bali adalah salah satu pulau yang terletak di Indonesia, pulau yang sudah terkenal ke seluruh penjuru dunia dengan kesenian, budaya dan pariwisatanya, pulau yang di tahun 2011 masuk majalah times malajah terkenal di dunia dan di sebut “NERAKA” namun ini tak menyurutkan niat wisatawan local maupun asing untuk berkunjung ke Bali karena ketertarikan mereka akan budaya, kesenian dan pariwisata Bali.

Secara umum masyarakat Bali sendiri sudah di perlihatkan budaya , dan berbagai kesenian Bali mulai dari kecil seperti saat bersembayanag ke pura kita di perlihatkan ukiran candi bentar yang menjadi khas Bali, kesenian tari yang slalu menghias persembayangan di pura, gallery dan museum yang selalu ada di seluruh wilayah Bali dengan ornament Bali dan nuansa Bali

dengan memerkan karya seni tertentu mereka, seperti:

- a. *Seniwati Gallery of Art* adalah milik para wanita-wanita, bahwasannya galeri yang pertama di Asia ini semata-mata hanya untuk seniman-seniman wanita, didirikan di Ubud tahun 1991.
- b. *Sika Gallery Contemporary*, menyediakan sebuah ruang pameran yang kreatif, bagi seniman-seniman Bali yang berpikir ke depan (*forward-thinking*), terutama yang sudah menunjukkan *skill*-nya dalam seni multimedia dan siapa saja yang hidup dekat dengan spirit seni dan budaya Bali.
- c. Museum Bali museum seni dan sejarah
- d. Museum Neka Ubud Bali.

Dan berbagai jenis tempat kesenian lainnya, yang hampir menunjukan nuansa Bali pada umumnya, menurut Maslach dan Leiter (1993) menyatakan bahwa kejenuhan merupakan hasil dari tekanan emosional yang konstan dan berulang, yang diasosiasikan dengan keterlibatan yang intensif dalam hubungan antar personal untuk

jangka waktu yang lama. Begitu pula masyarakat Bali yang telah melihat kesenian dan budaya pada umumnya mulai dari kecil mulai mengalami jenuh, ini berdampak menurunnya minat masyarakat Bali mempelajari budaya Bali sendiri.

Banyaknya museum di Bali tidak menjamin masyarakat Bali mempelajari budaya Bali dengan baik bahkan ada di antara beberapa museum tersebut justru di tinggalkan tidak hanya oleh masyarakat Bali bahkan oleh wisatawan sendiri contohnya museum Bali, ini justru semakin membuat generasi muda masyarakat Bali tidak mengenal budaya Bali secara mendetail dan dasar-dasar terbentuknya budaya Bali itu sendiri.

Faktor lain penurunan minat ini juga di sebabkan Bali adalah museum hidup dimana wisatawan lebih tertarik mempelajari budaya Bali lewat tingkah laku masyarakat Bali di banding pergi ke museum maupun galeri seni yang ada di Bali.

- Bagaimana cara mengembalikan minat masyarakat Bali terutama generasi muda untuk
- mempelajari, memperhatikan dan melestarikan budaya Bali kembali?
- Bagaimana meramaikan kembali museum Bali?
- Kelebihan apa yang terdapat di sekitar lahan yang menjadi nilai unik dari lahan?

Kriteria desain

- Simple
- Menggunakan arsitektur , ornament dan konsep arsitektural bali
- Bentuk selaras dengan museum bali
- Menggunakan material alam dan kaca
- Memiliki banyak bukaan

I.3. Permasalahan dan Kriteria Desain

Rumusan masalah

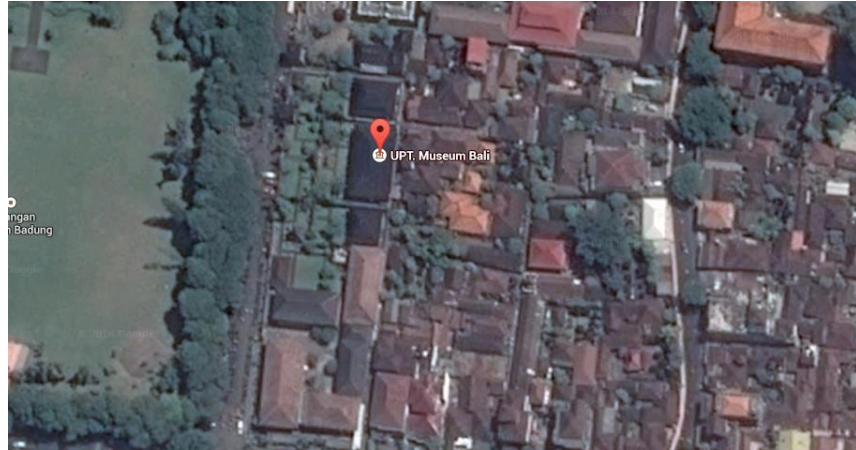
Berdasarkan permasalahan tersebut muncul pertanyaan :

BAB 11

PROGRAM DESAIN

II.1 Tapak dan Lingkungan

Penetapan Lokasi



Gambar II.1.Site Lokasi Pusat Perkembangan Budaya sumber

<https://www.google.co.id/search?q=puputan+badung>

Lokasi terletak di jalan mayor wisnu tepat nya berada di samping museum Bali

Kondisi Fisik Lokasi

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di lapangan dan sekitarnya selama satu bulan , dengan parameter iklim yang diamati yaitu suhu dan kelembaban untuk menghitung indeks kenyamanan (THI) lapangan puputan badung dan daerah sekitarnya diperoleh

data seperti yang terlihat pada gambar II.2

Berdasarkan Tabel dapat dilihat bahwa THI Lapangan Puputan Badung dan daerah sekitarnya masuk dalam kategori nyaman, ini ditunjukkan dengan nilai THI rata-rata bulanan daerah tersebut yaitu 25,39. Suhu udara rata-rata yaitu 26,93°C, sedangkan untuk kelembaban udara rata-rata bulanannya yaitu 71,27%

Tanggal	T (°C)	RH (%)	THI
01/05/2012	27,61	70,86	26,00
03/05/2012	27,30	70,14	25,67
05/05/2012	27,30	74,10	25,89
07/05/2012	27,16	71,08	25,59
09/05/2012	27,00	68,09	25,28
11/05/2012	26,82	73,07	25,38
15/05/2012	26,88	79,53	25,78
17/05/2012	27,21	74,76	25,84
19/05/2012	27,51	72,63	26,00
21/05/2012	25,71	66,81	24,01
23/05/2012	27,68	64,69	25,73
25/05/2012	25,71	67,72	24,05
27/05/2012	26,89	70,60	25,31
29/05/2012	27,20	71,03	25,62
31/05/2012	26,02	74,01	24,67
Rata-rata bulanan	26,93	71,27	25,39

Gambar II.2.Karakteristik Pengunjung Lokasi Site

Secara garis besar responden pengunjung Lapangan Puputan Badung dan sekitarnya berjenis kelamin laki-laki lebih banyak bila dibandingkan dengan responden perempuan. Mayoritas responden Lapangan Puputan Badung berusia antara 16-25. Pendidikan terakhir pengunjung paling banyak ditempuh adalah SMA. Berdasarkan tempat tinggal, responden

Lapangan Puputan Badung yang bertempat tinggal di dalam Kota Denpasar lebih banyak (mayoritas) dibandingkan dengan yang bertempat tinggal di luar Kota Denpasar.

Persepsi responden pengunjung Lapangan Puputan Badung terhadap kondisi iklim mikro yang dirasakan responden dapat dilihat pada Tabel

No.	Karakteristik	Keterangan	Jumlah	Persentase (%)
1	Kenyamanan iklim mikro taman kota	Sangat nyaman	15	16,67
		Nyaman	65	72,22
		Kurang nyaman	9	10,00
		Tidak nyaman	1	1,11
2	Kondisi suhu udara taman kota	Sangat dingin	0	0,00
		Dingin	15	16,67
		Sejuk	55	61,11
		Hangat	14	15,56
		Panas	6	6,67
3	Kondisi kelembaban taman kota	Sangat lembab	2	2,22
		Lembab	18	20,00
		Sedang	64	71,11
		Kering	6	6,67
		Sangat Kering	0	0,00
4	Kondisi angin taman kota	Tidak ada	4	4,44
		Kurang	19	21,11
		Sepoi-sepoi	58	64,44
		Kencang	9	10,00
		Sangat Kencang	0	0,00
5	Penerimaan sinar matahari taman kota	Sedikit	18	20,00
		Sedang	45	50,00
		Terik	25	27,78
		sangat terik	2	2,22

Gambar II.3.Suhu Dan Kelembaban Lokasi Site

Berdasarkan Tabel dapat diketahui bahwa sebagian besar responden memiliki persepsi bahwa kenyamanan iklim mikro yang ada di Lapangan Puputan Badung dan sekitarnya dengan E-Jurnal Agroekoteknologi Tropika kondisinya nyaman. Persepsi responden merasa suhu udara sejuk, kelembaban sedang, kondisi angin yang dirasakan sepoi-sepoi, dan penerimaan sinar matahari sedang. Persepsi responden tersebut dipengaruhi oleh adanya tutupan vegetasi kanopi pohon yang ada daerah sekitar, hal ini sesuai dengan pendapat Lakitan (2002) bahwa udara dibawah

pohon akan terasa lebih teduh, sejuk, dan lembab. Lebih teduh karena intensitas cahaya matahari langsung sebagian besar tidak dapat menembus kanopi pohon tersebut. Lebih sejuk karena berkurangnya masukan energi cahaya untuk memanaskan udara dan permukaan di bawah kanopi.



Gambar II.4 Puputan Badung

Eksisting Site

Di sekitar site terdapat banyak pohon yang terdapat di lapangan puputan badung, lapnagan puputan ini

terletak tepat di samping museum Bali, dimana di lapangan ini banyak masyarakat melakukan aktifitas dan terkadang terdapat beberapa wisatawan asing yang berkeliling di lapangan ini



Gambar II.5. Area Sekitar Lapangan Puputan



Gambar II.6. Area Sekitar Museum Bali

Terdapat beberapa toko dan kantor di samping site yang sudah menggunakan bangunan modern dan bangunan museum Bali sendiri terlihat

tidak terawat dan tidak di perhatikan sehingga di tinggalkan dan tidak di kunjungi wisatawan lagi.



Gambar II.7.Pura Jagat Natha

Pura jagat natha merupakan pura yang terdapat di samping site dimana pura ini bisa di jadikan daya Tarik wisatawan asing untug mengetahui proses persembayangan di Bali serta mengenal lebih dalam

budaya- budaya Bali, pura jagat natha juga dapat di gunakan masyarakat untuk dapat lebih mengetahui konsep dari pembangunan pura serta arsitekturan dan ornament yang ada di pura itu sendiri



Gambar II.8.Museum Bali

Museum Bali yang mulai di tinggalkan dan minor di kunjungi pengunjung

Aksesibilitas

Kondisi lahan mudah di capai dan terletak di pusat kota, jalan di

sekitar lahan yang lebar bahkan dapat di lalui oleh 3 mobil sekaligus



Gambar II.9 Perempatan Museum Bali Dan Lapangan Puputan

Perempatan yang terdapat di sebelah timur laut lapangan puputan,, perempatan ini juga mennjadi batas

antara lapangan puputan dengan museum Bali



Gambar II.10 Perempatan Museum Bali Dan Lapangan Puputan



Gambar II.11. Jalan Di Depan Museum Bali

Jalan yang mengitari lapangan puputan dan di samping site sangat luas yang mencapai ukuran hingga 8 meter, dan merupakan jalan 1 arah sehingga sangat kecil kemungkinan terjadi

kemacetan, lokasi ini juga sangat mudah di akses sehingga orang yang ingin mengunjungi pusat perkembangan budaya tidak sulit untuk mencari lokasi ini.

Potensi Lingkungan



Gambar II.12 Site Lapangan Puputan Badung

Pepohonan yang melingkari lapangan puputan yang berada tepat di

samping site merupakan sebuah potensi lingkungan yang dapat membuat desain

pusat perkembangan budaya menjadi lebih natural dan alami sehingga mencerminkan budaya Bali yang menyatu dengan alam, Popohonan di

sekitar lapangan puputan jga bisa menjadi kanopi alami dan sebagai penambah kesejukan bagi site

Infrastruktur Kota



Gambar II.13 Parkir Di Samping Lapangan Puputan Badung

Lahan parkir kendaraan yang berada di samping trotoar di sekitar lapangan puputan dan berada di sekitar lokasi lahan, lahan parkir ini cukup luas dan tertata rapi, ukuran lahan parkir ini sekitar 2m dan mengelilingi lapangan puputan. Sehingga para pengunjung yang ingin tidak perlu khawatir kekurangan parkir

Terdapat halte bisa sarbagita yang menjadi sarana transportasi di Bali untuk mengelilingi kota Denpasar dan menjutu tempat- tempat wisata lainnya.

Kekurangan Lahan

Kelebihan lahan ini juga menjadi kekurangan lahan ini yaitu :

- Letaknya yang berada di tengah kota membuat daerah sekitar lahan menjadi padat penduduk.
- Jalan di depan lahan cukup besar namun seringkali kendaraan yang parkir di pinggir jalan sehingga terjadinya kemacetan.



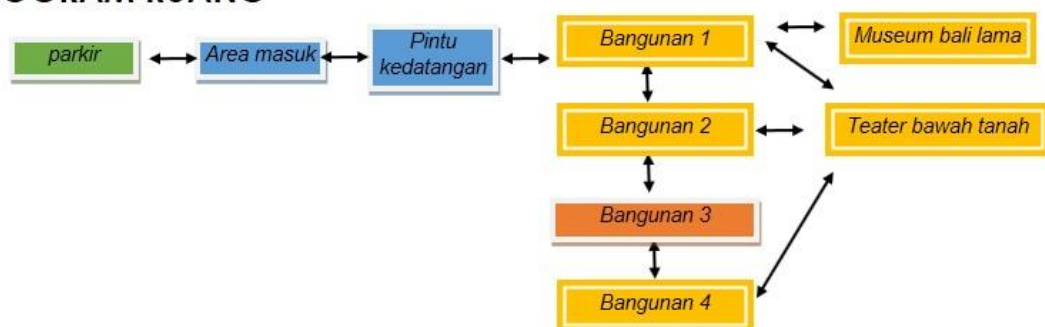
Gambar II.14. Halte Puputan Badung

- c. Jalan 1 arah yang sering membuat bingung pengendara saat menuju lokasi.
- d. Kurangnya ketersediaan lahan parkir pada site.
- e. Lahan parkir yang berada di pinggir lapangan putaran cukup luas

namun sedikit jauh dari site sehingga memaksa pengunjung lokasi site untuk berjalan.

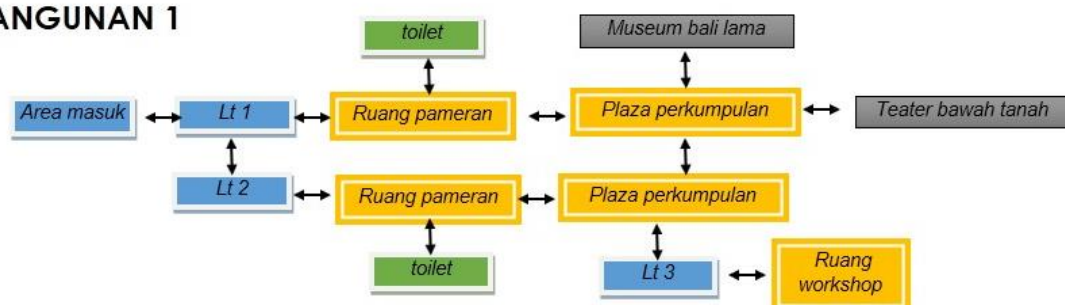
II.2 Pemrograman Fasilitas dan Ruang

PROGRAM RUANG



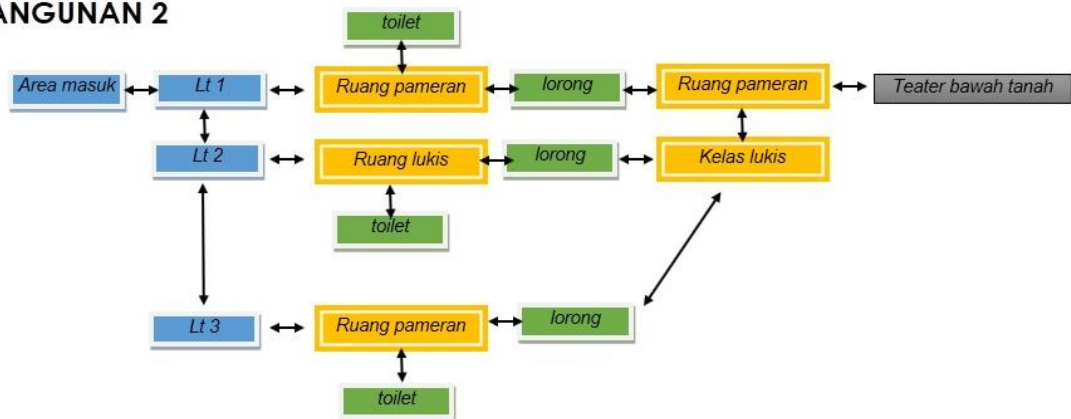
Gambar II.15. program ruang PPB

BANGUNAN 1



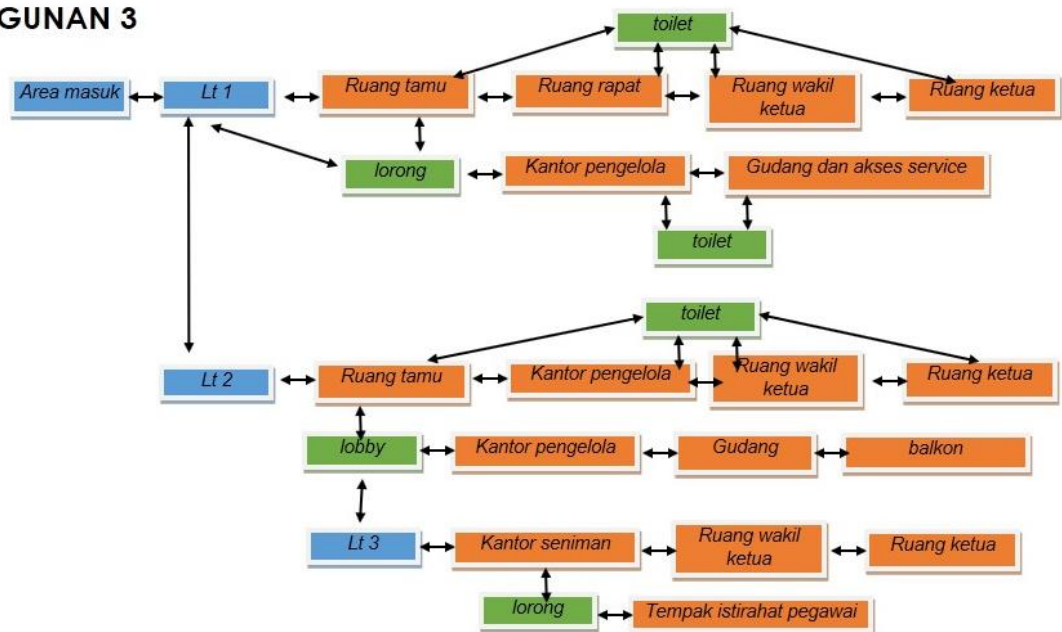
Gambar II.16.program ruang bangunan 1

BANGUNAN 2



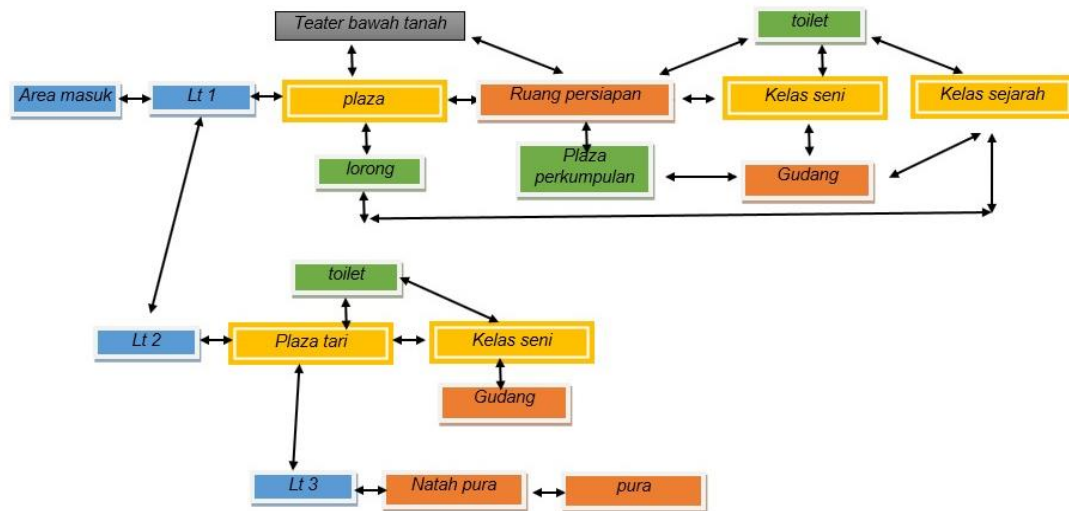
Gambar II.17. program ruang bangunan 2

BANGUNAN 3



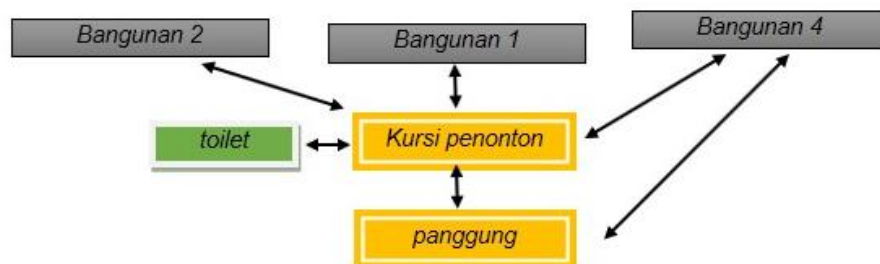
Gambar II.18. program ruang bangunan 3

BANGUNAN 4



Gambar II.19. program ruang bangunan 4

TEATER BAWAH TANAH



Gambar II.20. program ruang teater bawah tanah

Diagram tersebut menunjukkan skema organisasi fasilitas secara keseluruhan dari pusat perkembangan budaya. Secara umum berdasarkan sifat aksesnya, terdapat 4 bagian fasilitas yang di bagi sesuai warna yaitu,

zona hijau yaitu zona yang berisi fasilitas umum yang dapat di gunakan pengunjung ataupun bukan

pengunjung, beberapa fasilitas ini berada di luar bangunan

zona kuning yaitu zona yang berisi fasilitas yang menjadi daya Tarik utama dari pusat perkembangan budaya, beberapa fasilitas ini terdapat di luar bangunan utama seperti sekolah seni dan panggung seni

zona biru yaitu zona yang berisi fasilitas yang merupakan akses

untuk menuju zona –zona lainnya, aktifitas pergerakan manusia berlangsung di zona ini, dan zona ini hanya memiliki fasilitas pusat informasi

zona oranye yaitu zona yang berisi fasilitas pribadi yang hanya di peruntukan untuk beberapa orang khusus, fasilitas- fasilitas pada zona ini juga terdapat di tempat – tempat tertutup yang tidak terlihat pengunjung

Zona abu-abu merupakan zona bangunan lain

Fasilitas ruang

No	Peruntukan	Jumlah unit	Luasan (m ²)	Kapasitas	Total Luasan (m ²)
FASILITAS TAMBAHAN					
1	Ruang mekanikal elektrenikal	1	10	10	10
2	Toilet	11	10	6	110
3	Plaza kedatangan	1	200	100	200
Sub-total area tambahan					320

Table II.1 ruang fasilitas tambahan

No	Peruntukan	Jumlah unit	Luasan (m ²)	Kapasitas	Total Luasan (m ²)
AREA PARKIR					
1	Parkir mobil	30	10	30	300
2	Parkir bus	4	31.25	4	125
3	Parkir motor	50	2	50	100
4	Ruang keamanan	2	4	2	8
Sub-total area parkir					533

Table II.2 area parkir

No	Peruntukan	Jumlah unit	Luasan (m ²)	Kapasitas	Total Luasan (m ²)
BANGUNAN 1					
1	Ruang pameran lt 1	1	600	50	600
2	Ruang pameran lt 2	1	400	30	400
3	Plaza lt 1	1	400	30	400
4	Plaza lt 2	1	400	30	400
5	Ruang workshop	1	400	30	400
TOTAL LUAS BANGUNAN					2200

Table II.3 ruang bangunan 1

No	Peruntukan	Jumlah unit	Luasan (m ²)	Kapasitas	Total Luasan (m ²)
BANGUNAN 2					
1	Ruang pameran lt 1	1	200	20	200
2	Ruang lukis	1	200	20	200
3	Kelas lukis	1	200	20	200
4	lorong	3	100	20	300
5	Ruang pameran lt 3	1	200	20	200
TOTAL LUAS BANGUNAN					1100

Tabel II.4 ruang bangunan 2

No	Peruntukan	Jumlah unit	Luasan (m ²)	Kapasitas	Total Luasan (m ²)
BANGUNAN 3					
1	Ruang tamu	2	20	5	40
2	Ruang rapat	2	100	10	200
3	Kantor pengelola	2	200	20	400
4	Ruang ketua	3	15	3	45
5	Ruang wakil ketua	3	15	3	45
6	gudang	2	50	10	100
7	Tempat istirahat pegawai	1	250	20	250
8	Kantor seniman	1	200	20	200
TOTAL LUAS BANGUNAN					1280

Table II.5 ruang bangunan 3

No	Peruntukan	Jumlah unit	Luasan (m ²)	Kapasitas	Total Luasan (m ²)
BANGUNAN 4					
1	pura	1	100	10	100
2	plaza	1	400	30	400
3	Plaza tari	1	400	30	400
4	Ruang persiapan	1	50	10	50
5	kelas sejarah	1	100	50	100
6	Natah pura	1	400	30	400
7	gudang	1	50	10	50
8	Kelas seni	5	100	30	500
TOTAL LUAS BANGUNAN					2000

Table II.6 ruang bangunan 4

No	Peruntukan	Jumlah unit	Luasan (m ²)	Kapasitas	Total Luasan (m ²)
TEATER BAWAH TANAH					
1	Panggung	1	400	20	400
2	Kursi penonton	1	2500	1	2500
TOTAL LUAS BANGUNAN					3900

Table II.7 ruang teater bawah tanah

Bab III

PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

III.1 Pendekatan desain

Pendekatan yang penulis lakukan pada proposal ini adalah pendekatan ekstrinsik, dimana pendekatan untuk membuat obyek arsitektural tidak menggunakan ilmu bukan dari ranah ekstrinsik.

Bidang ilmu yang digunakan adalah tentang manusia (human) sebagai pelaku di dalamnya (penggunaan, pengunjung). Dengan pendekatan behavior dimana mengangkat, pola perilaku masyarakat.

Dimana pola perilaku manusianya yang cepat bosan akan suatu hal seperti budaya ataupun kesenian, maka dari itu penulis akhirnya membuat sebuah kesimpulan untuk membuat obyek arsitektural berupa pusat perkembangan budaya dimana masyarakat ataupun wisatawan dapat mempelajari budaya dan kesenian bali dengan lebih baik dan menyenangkan.

III.2 Metode Desain

Penyusunan metode desain dilandasi oleh Architecture programming oleh Donna P. Duerk.

Dalam uraiannya, Architecture Programming diartikan sebagai tahapan dari proses desain dengan observasi oleh dan analisa mengenai desain tersebut guna mencapai sebuah hasil yang maksimal. Berikut merupakan tahapan dalam penyusunan skematik konsep rancangan :

a. Facts

Merupakan keadaan sebenarnya yang terjadi pada lokasi obyek dan sekitarnya, selama hal tersebut dibutuhkan dalam proses perancangan. Data- data dan fakta yang diperoleh ini bersifat obyektif dan dapat dibuktikan dengan suatu observasi / penelitian/ pengukuran.

b. Mission

Merupakan tujuan dari kehadiran obyek rancang. Pada tahapan ini akan mengulas bagaimana suatu rancangan nanti diharapkan. Tujuan adalah sebuah harapan dan keinginan ke depan agar sebuah obyek rancang bernilai dan tepat sasaran.

c. Issue

Issue merupakan segala sesuatu berkaitan dengan permasalahan yang

timbul dalam obyek rancang. Suatu hal yang menjadi perhatian dalam langkah mendesain obyek rancang yang diharapkan. Issu tersebut memerlukan sebuah tanggapan ataupun jawaban agar sebuah permasalahan yang menjadi perhatian tersebut mampu terselesaikan. Dalam arsitektur terdapat banyak issue yang diterapkan dalam perancangan bangunan, kesemuanya memiliki bobot penentuan dan kadar nilai seberapa pentingkah issue tersebut perlu diselesaikan. Oleh karena itu prioritas-prioritas perlu disusun berdasarkan porsi bobot yang terkandung dalam issue tersebut. Selanjutnya melalui issue ini akan dihasilkan sebuah tujuan yang berhubungan dengan kualitas dari pemecahan akhir. Dimana tujuan ini diwujudkan dalam performance requirement sebagai konsep makro, dan lebih detail dalam konsep mikro.

d. *Goals*

Merupakan pernyataan singkat yang jelas tentang maksud dari obyek rancang akan diarahkan. Goals adalah sebuah tujuan spesifik yang merupakan pernyataan yang mencantumkan dengan jelas suatu tingkatan kualitas yang ingin dicapai berkenaan dengan issue yang telah dirumuskan sebelumnya. Dengan kata lain, goal

mendeskripsikan kualitas hasil rancangan dalam masing-masing wilayah.

e. *Performance requirement*

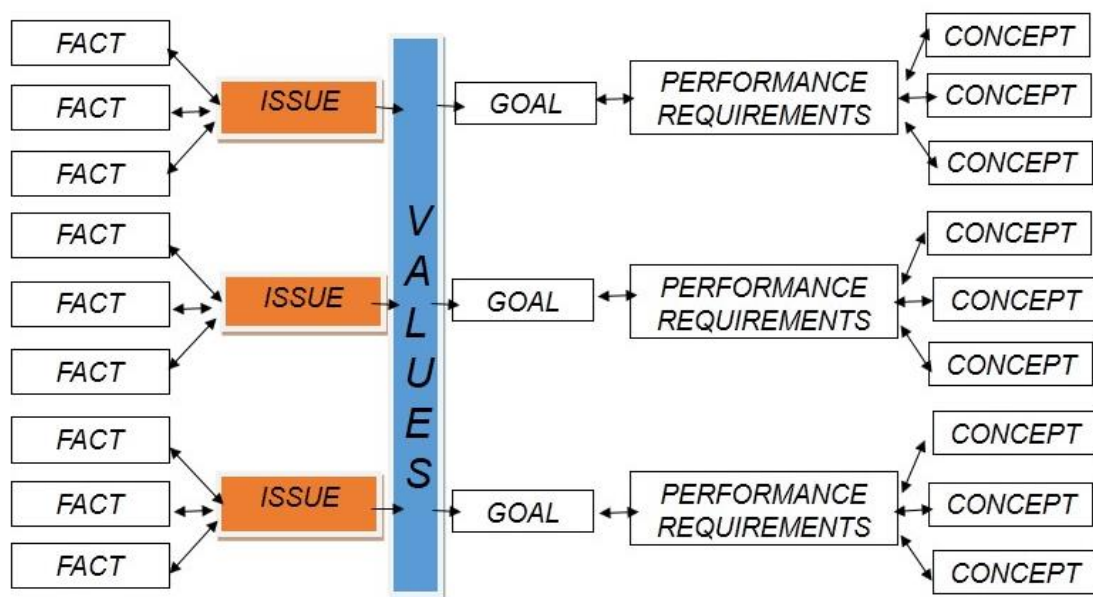
Performance requirement adalah pernyataan tingkat fungsi yang dapat diukur yang pemenuhannya berkaitan dengan tuntutan tujuan yang ada. Performance requirement sudah menjurus ke dalam sesuatu yang spesifik namun belum terlalu mendetail sehingga masih memungkinkan munculnya variasi konsep penyelesaian. Beberapa sifat dari performance requirement yang harus diperhatikan adalah :

- 1) Measurable, atau terukur, digunakan sebagai parameter dan tolak ukur untuk mengetahui seberapa baik tingkat kualitas desain yang dihasilkan.
- 2) Operational, memberikan suatu gambaran solusi yang memuaskan yang dapat diaplikasikan dan digunakan serta bekerja dengan baik dalam suatu desain.
- 3) Specific, atau bersifat khusus, yaitu tidak ambigu atau memiliki arti yang ganda, sehingga memudahkan kita dalam mendapatkan gambaran inti dari performance requirement.

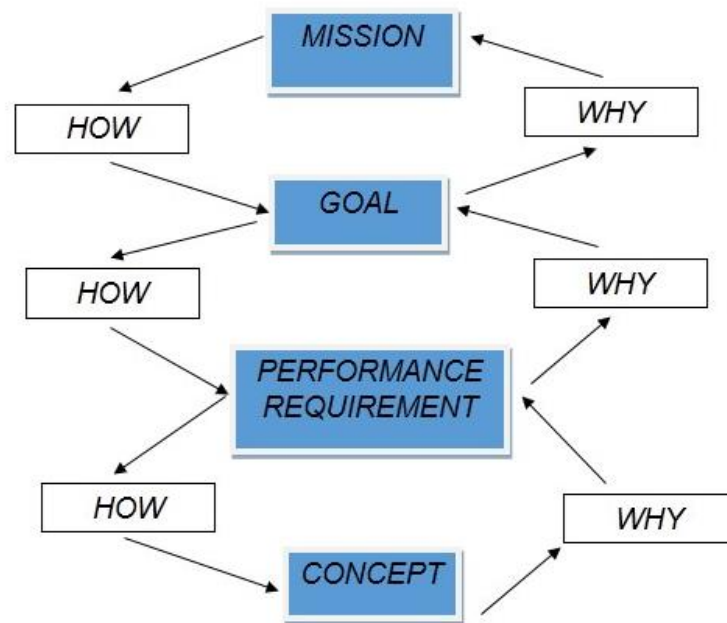
f. *Concept*

Konsep adalah pernyataan tentang "himpunan yang ideal" dari hubungan antara berbagai unsur yang dikuasai oleh perancang (arsitek), seperti bentuk (dimensi dan arah), material, tekstur, warna (hue, value, intensity) dan keberadaan (adjacency). Konsep adalah penyelesaian diagramatis sederhana atau usulan diagramatis yang mengimplementasikan kebutuhan dari program rancangan, sehingga konsep yang baik biasanya bisa dijelaskan dalam suatu bentuk diagram yang bisa "dibaca", maksud dan tujuannya. Selain diagram konsep juga bisa disebut

sebagai pola (patterns) atau ide rancangan (design idea). Diagram konsep harus menunjukkan adanya hubungan yang memungkinkan untuk memecahkan persyaratan fungsi sehingga perancang harus diberikan range yang lebar untuk implementasi. Konsep skala terkecil adalah elemen program rancangan yang menggambarkan hubungan fisik yang diperlukan untuk mengimplementasikan performance requirement.



Gambar III.1. Skematik Desain Programming



Gambar III.2.Skematik Desain Programing

Proses Perancangan

Penyusunan laporan perencanaan dan perancangan “Pusat perkembangan budaya ” ini dilakukan dengan menggunakan teory yang bersasal dari Jones, (1978) yaitu :

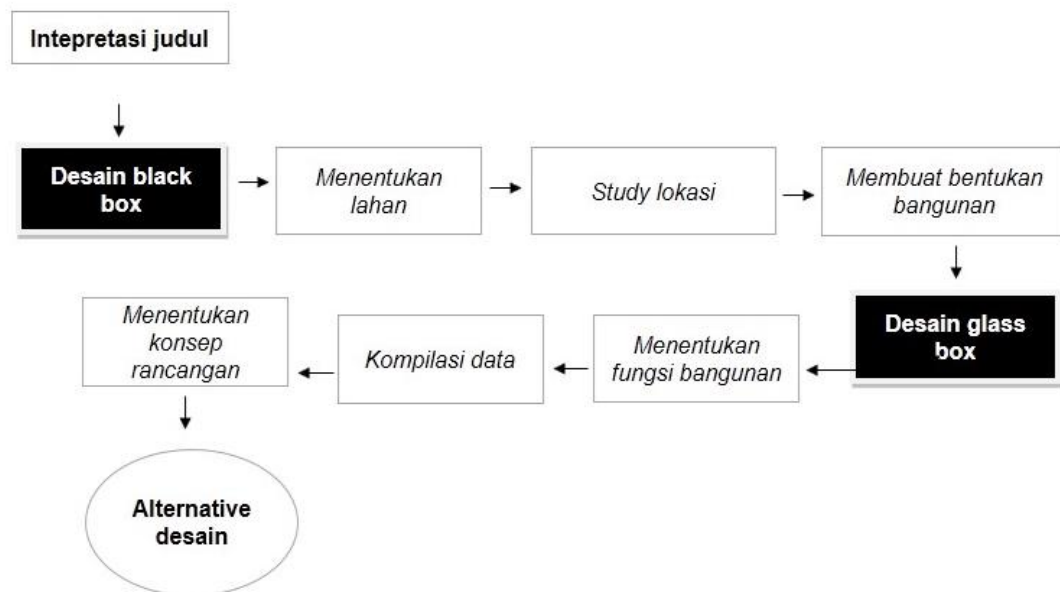
Menurut Jones, (1978), bahwa ada dua cara atau metode seorang desainer atau seorang arsitek dalam memecahkan / merancang sesuatu yang berkaitan dengan hasil desain. Metode tersebut yaitu :

a. Desain Black Box

Model ini berkeyakinan bahwa proses desain yang paling utama sebenarnya terletak di dalam proses berpikir melalui tukar pikiran secara bebas kemudian di transformasikan secara sistematis. Proses berpikir itu dapat pula dilakukan secara sintetis dengan mengkaji permasalahan sebagai umpan, kemudian menganalogikan secara sistematis dalam black-box keluaran yang dihasilkan dengan cara itu telah diolah berdasarkan perjalanan. Yang paling penting pada proses desain black box adalah apa yang keluar dari

pemikiran desainer/ perancang yang merupakan bagian yang tidak terjangkau dari kontrol kesadarannya. Pada Desain Black Box, sebagai proses pemecahan masalah dimana masalah sebagai input dalam proses berpikir,

analogi sebagai sintesis dalam pemecahan masalah pada solusi desain atau output. dasarnya metode Black Box dapat dikatakan, Rasional dalam Skill Actionnya tapi Irasional dalam penjelasan/ Explanasi.



Gambar III.3. Skema Proses Rancangan

b. Desain Glass Box

Model ini berkeyakinan bahwa proses desain dapat dilakukan secara rasional dan sistematis. Seperti halnya sebuah komputer, otak menerima umpan permasalahan, kemudian mengkaji secara terencana, analitis, sintetis dan evaluatif sehingga kita akan mendapatkan optimasi pemecahan yang mungkin dilakukan. Beberapa karakteristik metode glass-box adalah: Sasaran, variable, dan kriteria

ditetapkan sebelumnya; Mengadakan analisis sebelum melakukan pemecahan masalah; Mencoba mensintesis hal-hal yang di dapat secara sistematis; Mengevaluasi secara logis (keBalikan dari eksperimental). (Sachari ;1999;20-30).

Jones (1978) juga menyatakan, bahwa proses awal yang penting dari desain adalah proses analitik yang dimulai dengan observasi objektif dan induktif yang di dalamnya juga

termasuk dan terlibat proses-proses kreatif, kesimpulan-kesimpulan yang sifatnya subyektif dan proses deduktif. Jika simpulan terhadap suatu masalah

sudah dihasilkan, maka dilanjutkan dengan alternatif desain, gambar-gambar, rencana kerja, maket dan lain-lain.

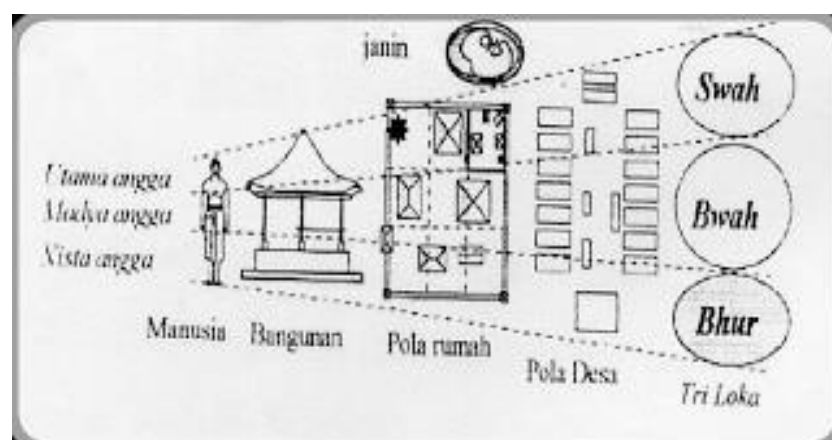
III.3 konsep desain

Bangunan pusat perkembangan budaya akan menggunakan dua konsep secara vertical dan horizontal yang seperti diterapkan pada bangunan bajra sandi yaitu konsep tri angka dan tri mandala, yaitu :

Tri Angka adalah ungkapan tata nilai pada ruang terbesar jagat raya mengecil sampai elemen-elemen terkecil pada manusia dan arsitektur. Pada alam semesta (bhuwana agung) susunan tersebut tampak selaku bhur, bhuwah dan swah (tiga dunia/tri loka) bhur sebagai alam 'bawah' adalah alam hewan atau butha memiliki nilai 'nista',

bawah adalah alam manusia dengan nilai 'madya' dan swah alam para Dewa memiliki nilai 'utama'. Demikian pula pada manusia (bhuwana alit) ungkapan tata nilai ini terlihat pada tubuhnya yang tersusun atas: kaki sebagai 'nista angka', badan sebagai 'madya angka' dan kepala adalah 'utama angka'. Konsep Tri Angka ini diproyeksikan dalam setiap wujud fisik arsitektur, teritorial perumahan dan teritorial desa. Tri angka sendiri terdiri dari :

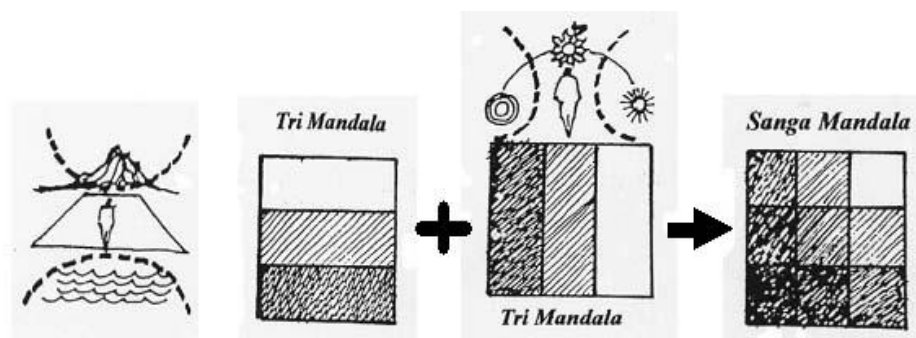
- a. Utama angka
- b. Madya angka
- c. Nista angka



Gambar III.4.Kosep Tri Angka

Bangunan ini secara horizontal menerapkan konsep tri mandala, dimana tri mandala ini sudah di terapandi bajra sandi, Pengertian kata tri mandala sendiri berasal dari kata tri yg berarti tiga dan mandala yang berarti wilayah, jadi tri mandala adalah tiga wilayah yang di miliki antara setiap pakarang dan antara mandala yang satu dengan yang lain di batasi oleh sesuatu. Konsep ruang Tri Mandala merupakan ungkapan tiga tata nilai wilayah ruang, yang terdiri dari: ruang sakral/spiritual – ruang profan/komunal – ruang pelayanan/komersial. Struktur tata ruang Tri Mandala ini berpedoman pada orientasi gunung – laut (kaja – kelod) dan orientasi terbit –

terbenamnya matahari (kangin – kauh). Dengan berpedoman pada orientasi gunung – laut, maka tata ruang di bagian hulu digunakan untuk kegiatan spiritual dan ruangnya disebut “Utama Mandala”. Ruang yang bersifat komunal berada di bagian tengah, disebut “Madya Mandala”. Sedangkan ruang yang bersifat komersial atau pelayanan/servis, ditempatkan di bagian hilir dan ruangnya disebut “Nista Mandala”. Dan bila konsep ruang Tri Mandala ini berpedoman pada orientasi terbit dan terbenamnya matahari, maka tata ruang paling timur adalah “Utama Mandala”, bagian tengah “Madya Mandala” dan yang paling barat adalah “Nista Mandala”.

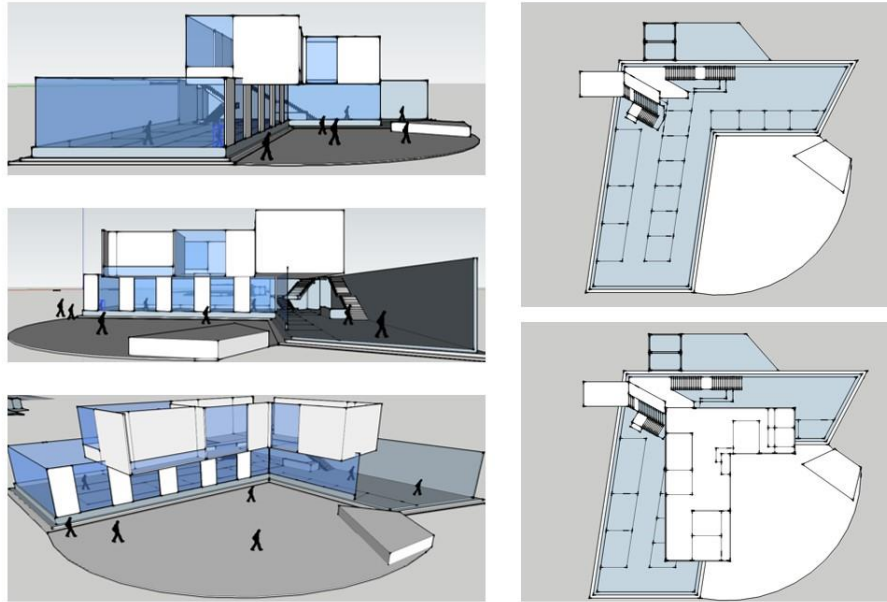


Gambar III.5 Konsep Tri Mandala

BAB IV

EKSPLORASI DESAIN

IV.1 Eksplorasi 1



Gambar IV.1 Denah Dan Perspektif PPB

IV.1 Eksplorasi 2



Gambar IV.2 Denah Dan Tampak PPB



Gambar IV.3 Perspektif PPB

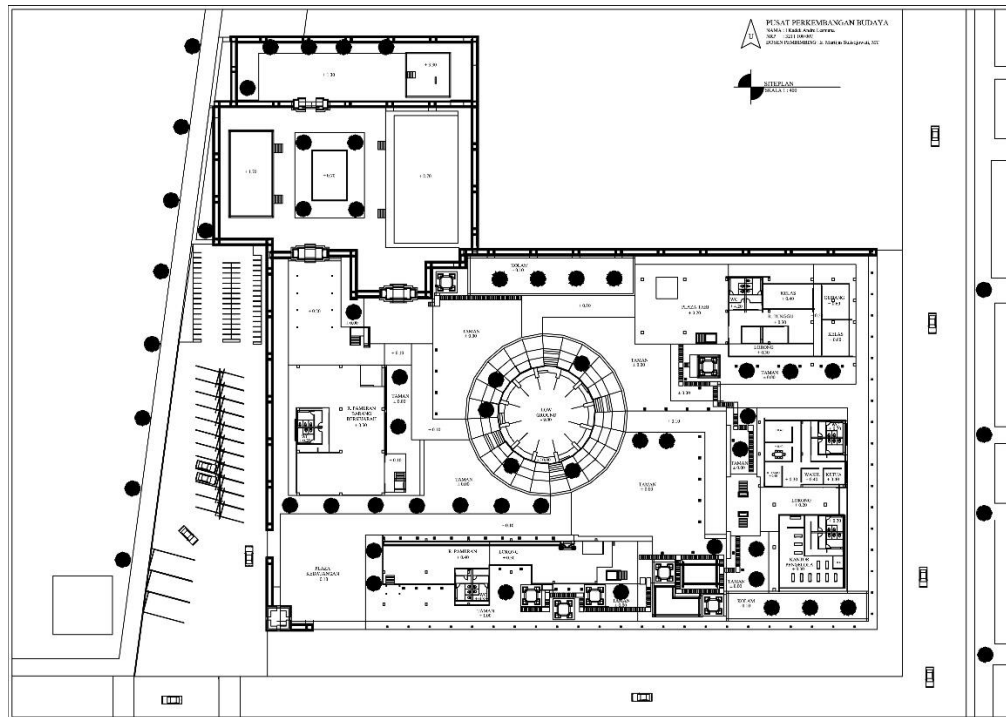
IV.3 Hasil Desain

Site plan



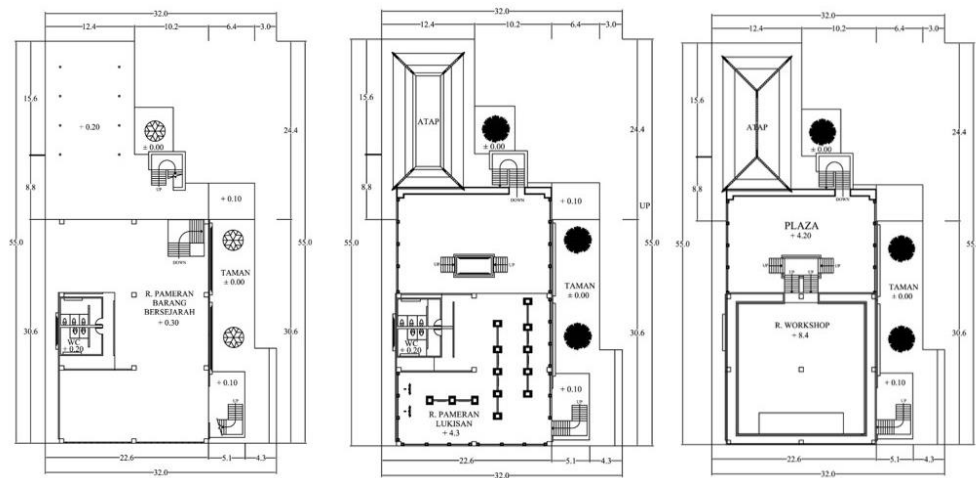
Gambar IV.4 Site Plan PPB

Layout plan

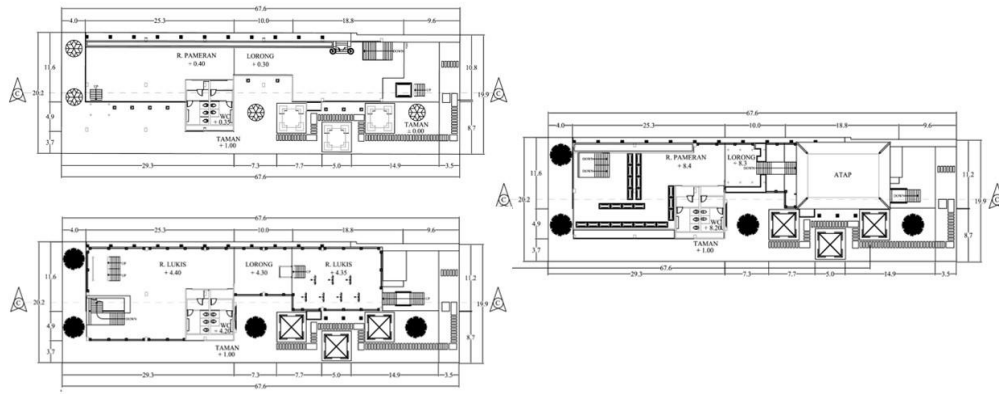


Gambar IV.5 Layout Plan PPB

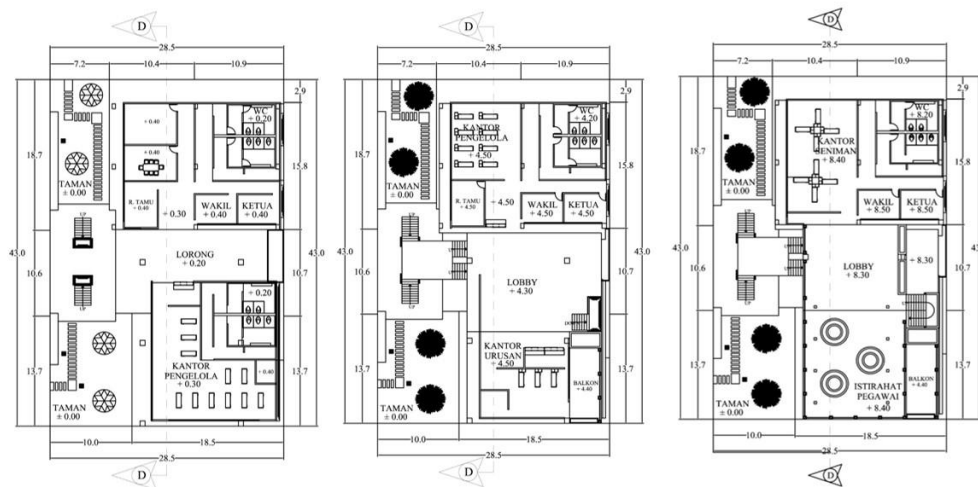
Denah



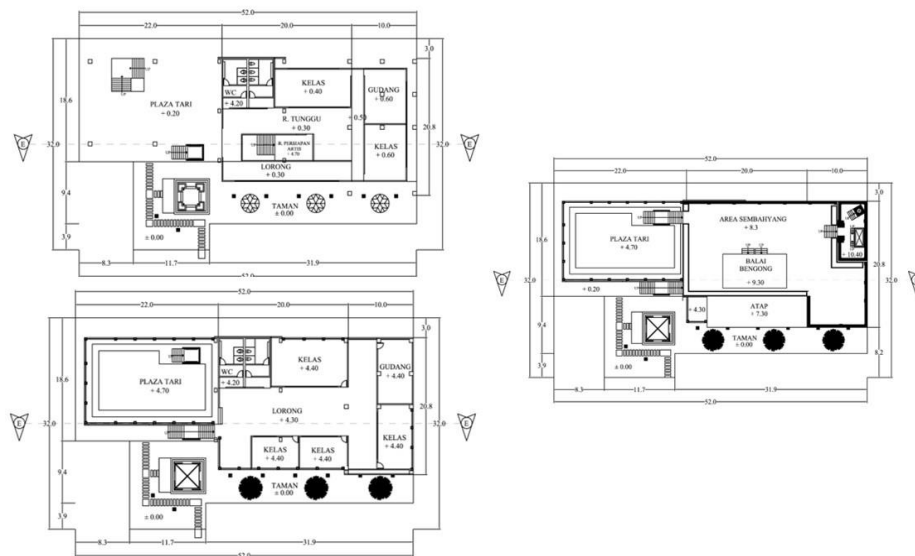
Gambar IV.6 Denah Bangunan 1



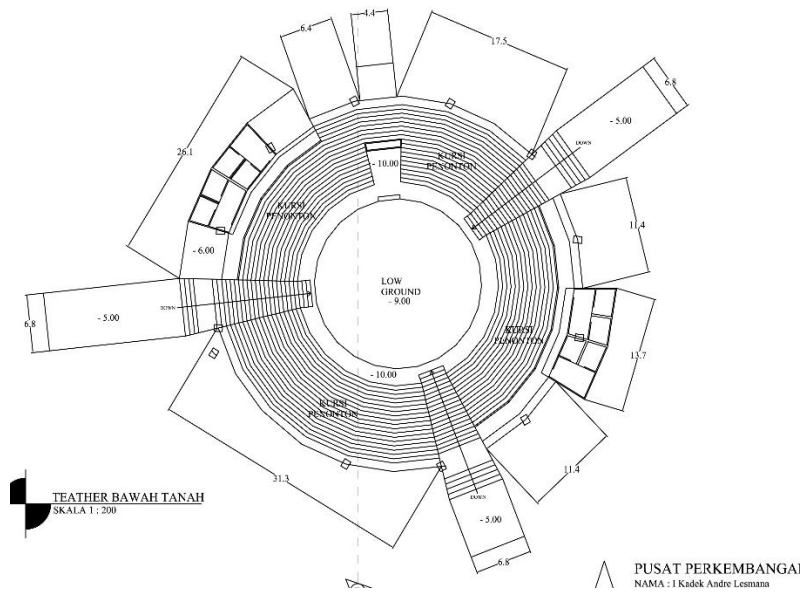
Gambar IV.7 Denah Bangunan 2



Gambar IV.8 Denah Bangunan 3



Gambar IV.9 Denah Bangunan 4



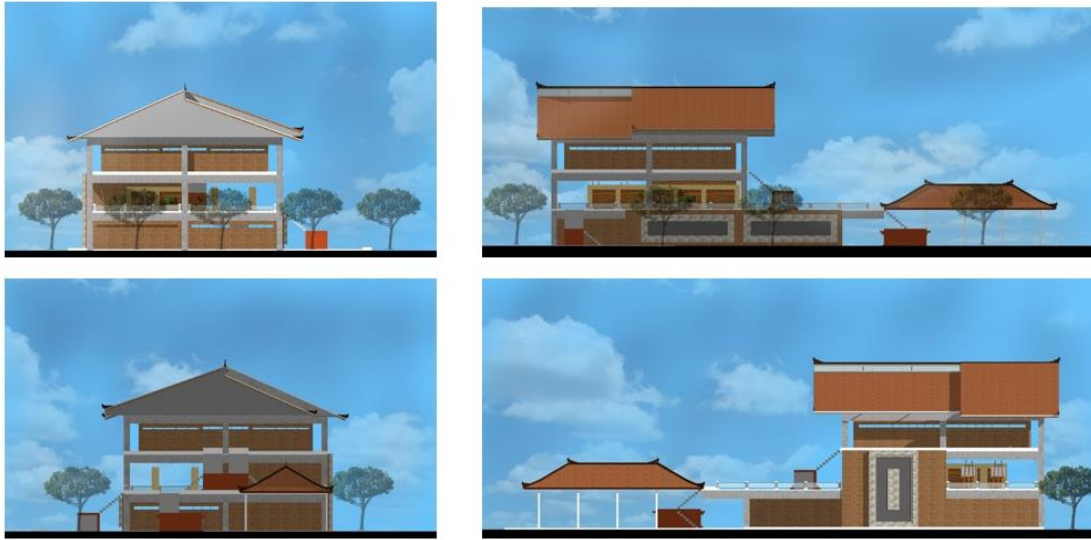
Gambar IV.10 Denah teater bawah tanah PPB

Tampak site



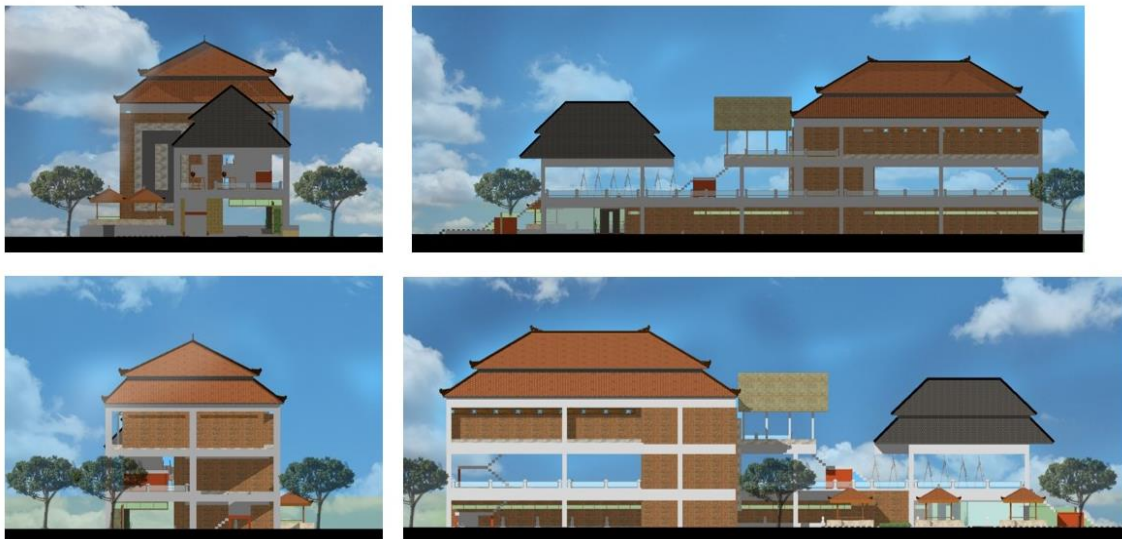
Gambar IV.11 Tampak Site PPB

Bangunan 1



Gambar IV.12 Tampak Bangunan 1

Bangunan 2



Gambar IV.13 Tampak Bangunan 2

Bangunan 3



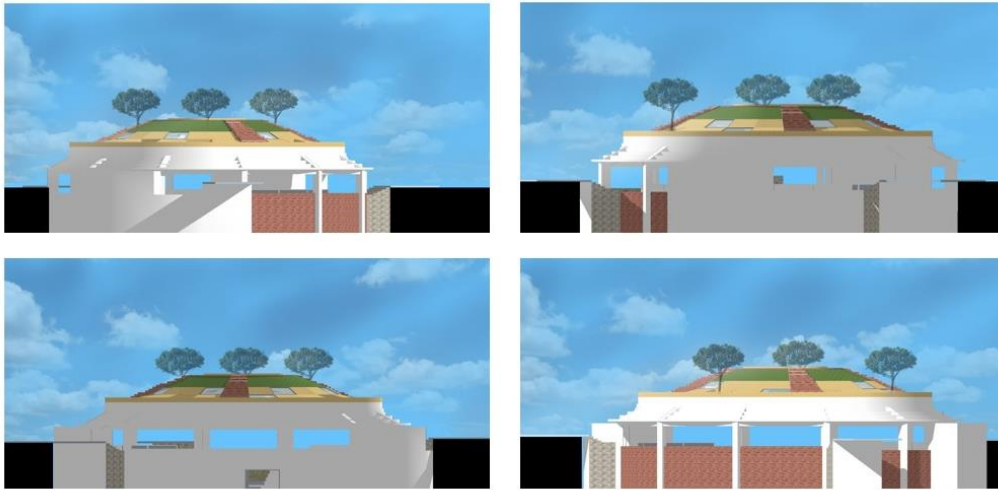
Gambar IV.14 Tampak Bangunan 3

Bangunan 4



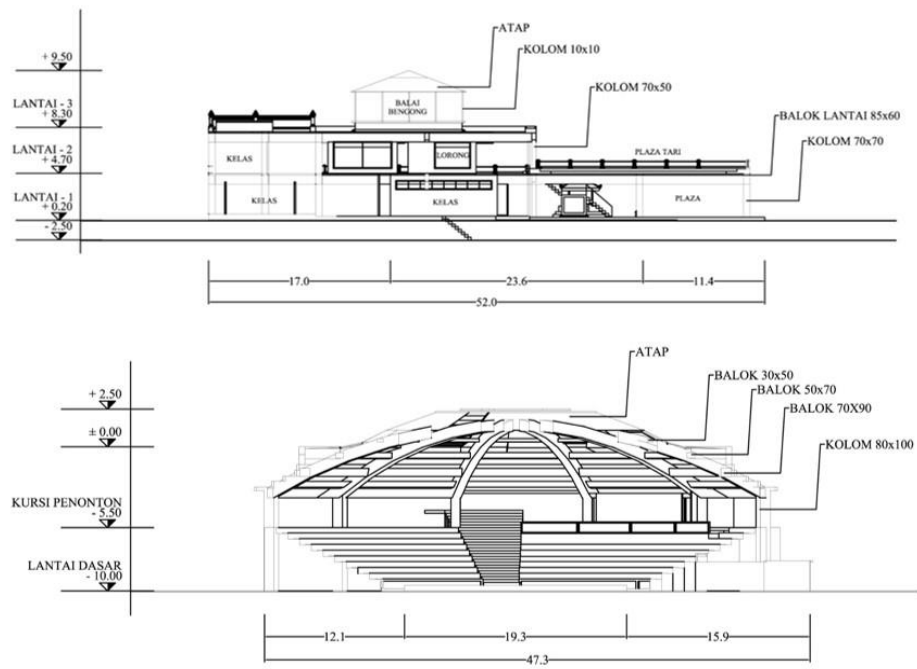
Gambar IV.15 Tampak Bangunan 4

Teater bawah tanah

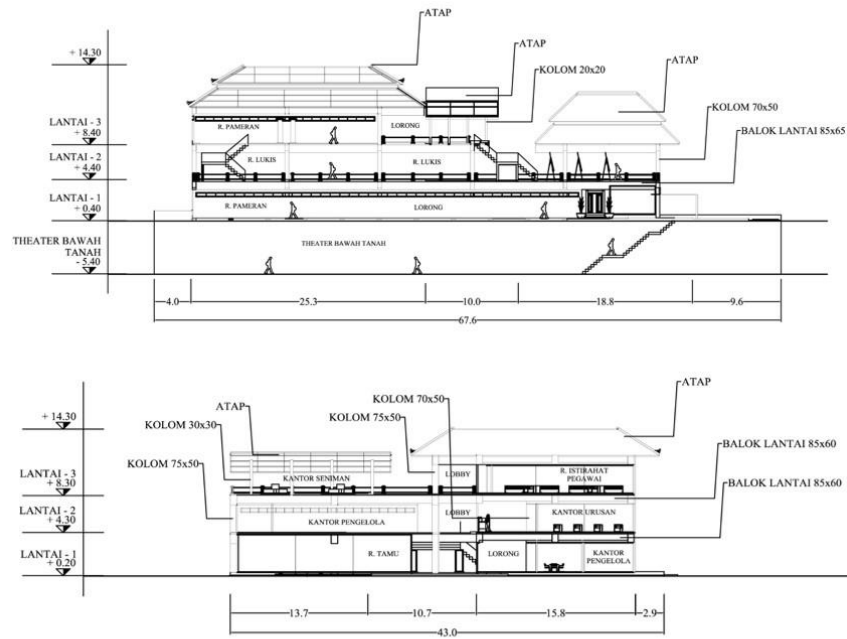


Gambar IV.16 Tampak teater bawah tanah PPB

Potongan



Gambar IV.17 Potongan Bangunan 4 Dan Teater Bawah Tanah



Gambar IV.18 Potongan Bangunan 2 Dan Bangunan 3

Interior



Gambar IV.19 Interior

Eksterior



Gambar IV.20 Eksterior

BAB V

KESIMPULAN

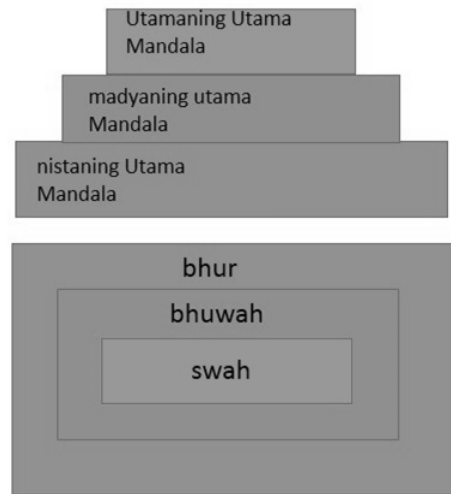
Dalam perancangan pusat perkembangan budaya (PPB) di harapkan mampu menarik wisatawan asing maupun lokal terutama masyarakat kaum muda bali agar mempelajari dan mengetahui arsitektural bali tidak hanya sekedar ornament bali

ataupun ukiran tetapi tatanan masa yang menjadi pondasi dan pedoman seluruh budaya dan bangunan bali,, dan arsitektural bali juga dapat di padukan dengan arsitektur modern untuk memunculkan sesuatu hal yang unik dan indah

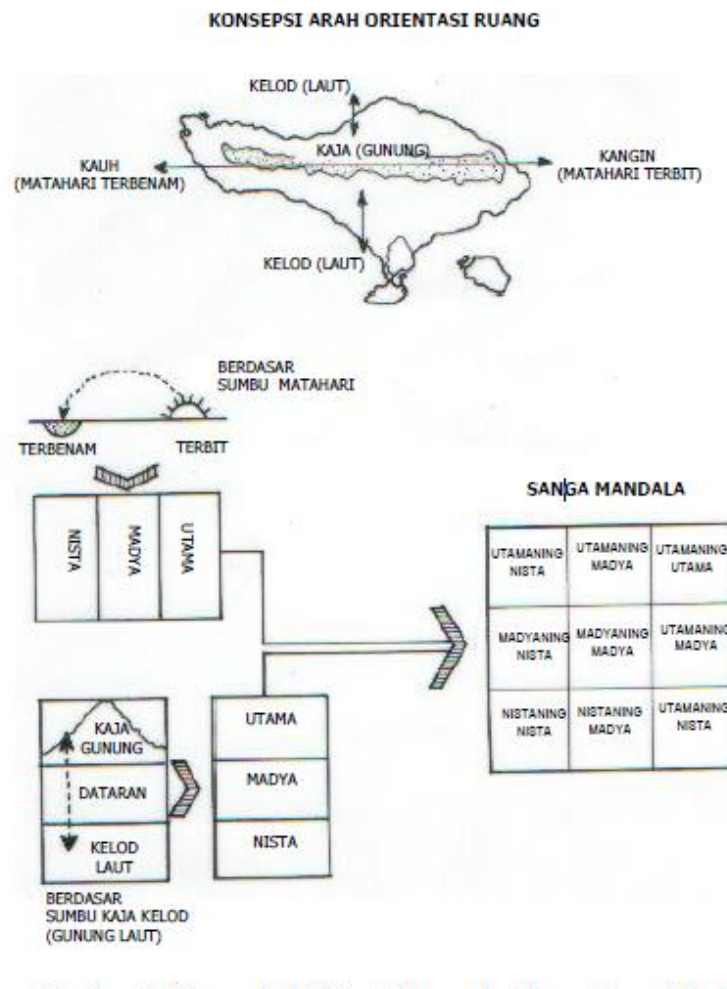
DAFTAR PUSTAKA

- Karyono, Tri Harso.** 2010. *Green Architecture, Pengantar Pemahaman Arsitektur Hijau di Indonesia.* Jakarta: Rajawali Pers
- Steele, James.** 1997. *Sustainability Architecture.Principles, Paradigms, and Case Studies.* New York: McGraw-Hill
- Steadman, J.P.** 1983. *Architectural Morphology.* London: Pion
- Antoniades, Anthony C.** 1990. *Poetics Of Architecture, Theory of Design.* New York: Van Nostrand Reinhold
- Ching, Francis D. K.** 2007. *Architecture: Form, Space and Order, Third edition.* New York: Willey
- Ernst, and Peter Neufert..** *Architect Data.Third Edition.pdf*
- White, Eduard.** 2004. *Site Analysis: Diagramming Information for Architectural Design.*
- http://id.wikipedia.org/wiki/Museum_Bali
- <http://sikleptohati.blogspot.com/2012/05/gedung-galeri-seni-alberta-di-kanada.html>
- <http://perijinan.denpasarkota.go.id/intro2.php?page=10>
- http://id.wikipedia.org/wiki/Monumen_Bajra_Sandhi
- <https://www.google.com/>
- <http://www.denpasarkota.go.id/index.php/detail-datang-kunjungi/21/Monumen-Puputan-Badung-I-Gusti-Ngurah-Made-Agung>
- <http://wisata.balitoursclub.com/arti-tri-mandala-dalam-konsep-pembangunan-pura>
- <https://hardi91.wordpress.com/2010/03/01/105/>
- <http://helena-hapsari.blogspot.com/2010/02/sirkulasi-adalah-elemen-yang-sangat.html>
- <http://gooddesignforgoodlife.blogspot.com/2010/02/jenis-jenis-pola-sirkulasi.html>
- <http://bhagawandesain.blogspot.com/2010/02/konsep-tri-angga-dalam-arsite>

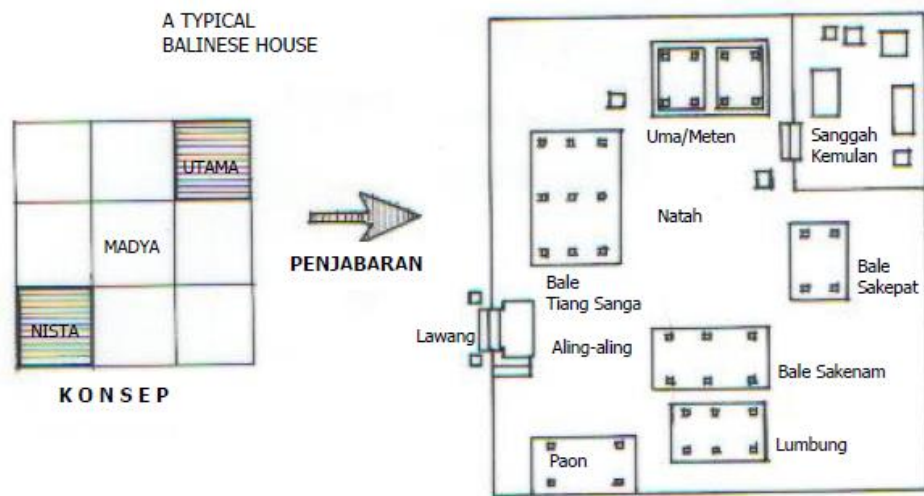
LAMPIRAN



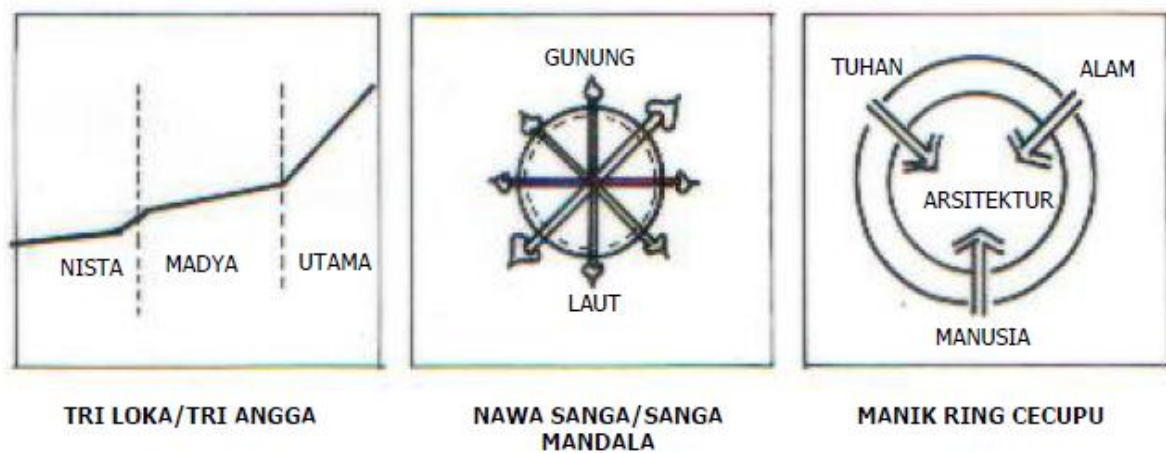
Gambar V.1 penerapan konsep pada bangunan



Gambar V.2 dasar konsep sanga mandala



Gambar V.3 konsep sanga mandala



GambarIV.4 Perpaduan konsep dengan arsitektur dan alam



Penulis yang lebih dikenal dengan panggilan Andre . Penulis ini mempunyai nama lengkap I Kadek Andre Lesmana . Dilahirkan di Denpasar, pada tanggal 23 April 1993 yang merupakan anak pertama dari dua bersaudara.

Riwayat pendidikan

- TK simon petrus
- SDN 26 Pemecutan
- SMPN 4 Denpasar
- SMAN 2 Denpasar

Riwayat hidup

- Pernah mengikuti kejuaraan taekwondo tingkat kota Denpasar
- Menjadi anggota TPKH ITS
- Panitia Ubud Vilage Jazz Festival